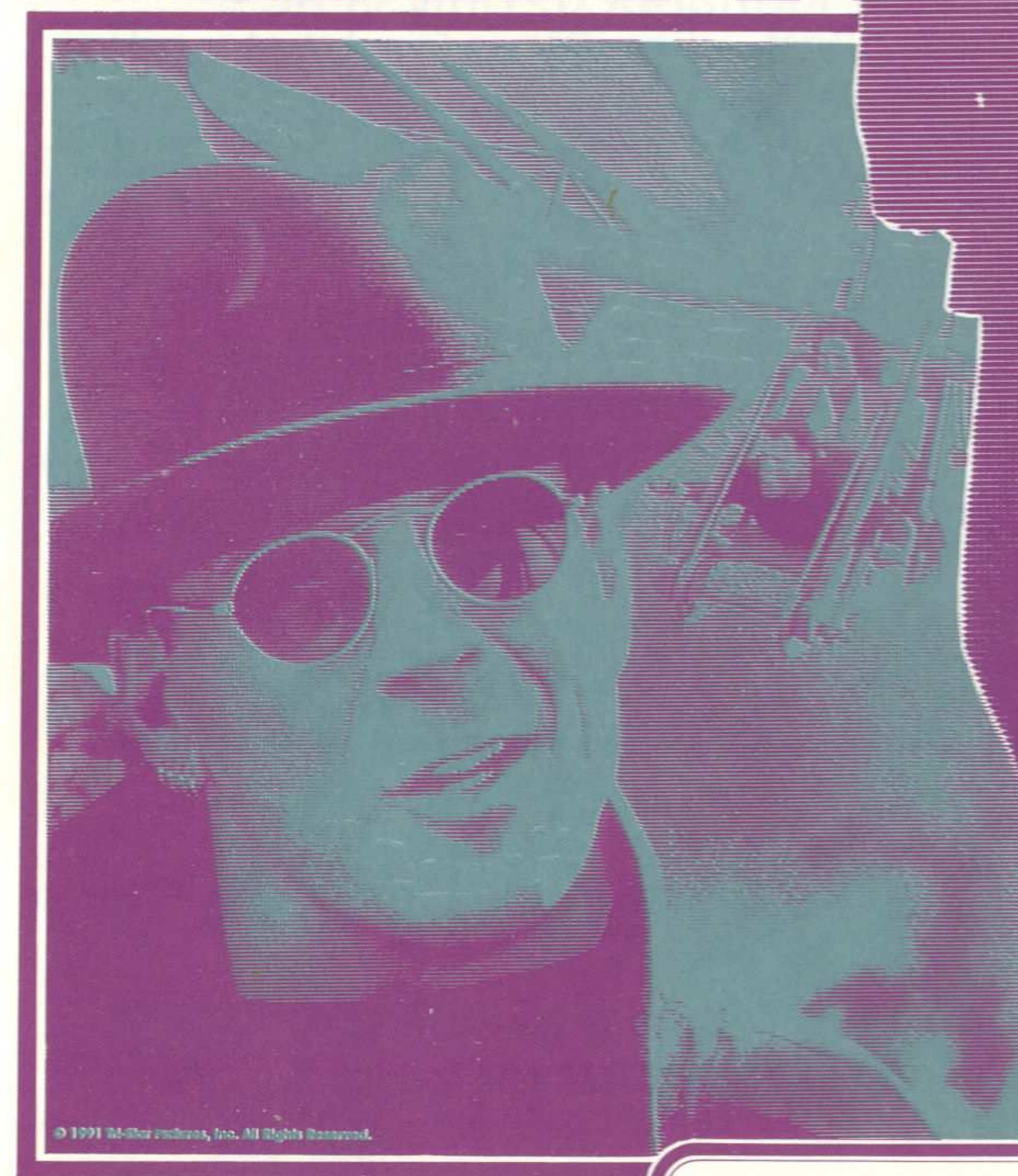




**ocean** is a registered trademark.

# BRUCE WILLIS HUDSON HAWK



© 1991 Midway Software, Inc. All Rights Reserved.



ATARI ST • CBM AMIGA



ENGLISH



FRANÇAIS



DEUTSCH



# SCENARIO

Hudson Hawk, ace cat burglar, is out of prison - and he wants to keep it that way. However, a select group of criminals require his services and they will go to any lengths to obtain them! To his dismay, Hudson Hawk discovers that his best friend has been kidnapped. Unless he steals three valuable Leonardo Da Vinci artifacts Hudson's friend is a dead man. However, Hudson Hawk uncovers a terrible plan. Known as the Alchemy Project, the criminals hope to use Leonardo's artifacts to get their gold making machine up and running! They want to use the machine to rule the world through economic leverage. As Hudson Hawk, your task is to steal the items for yourself to blackmail the criminals into releasing your friend and to prevent the gold making machine from ever seeing the light of day.

# LOADING

## ATARI ST



Switch on the power to the computer and disk drive, then insert disk A into the drive, then when prompted, insert disk B. This program will then load automatically. Follow on-screen instructions.

## AMIGA 500

Turn on the computer. Insert the disk in drive A and the program will then automatically load and run.

## AMIGA 1000

Insert the System disk. When the Workbench disk illustration appears insert the game disk. The program will then automatically load and run.

# CONTROLS



This is a one player game controlled by joystick only

## Joystick

UP – JUMP, GRAB ROPE, CLIMB  
LADDER, ENTER A DOOR  
DOWN – DUCK, DESCEND A LADDER  
LEFT – MOVE LEFT  
RIGHT – MOVE RIGHT

FIRE – PRESS SLOWLY TO THROW BALL, PRESS  
QUICKLY TO PUNCH UP OR DOWN IF STOOD  
ON A LIFT

## Keys

P – PAUSE ON/OFF  
S – SOUND EFFECTS ON/OFF  
M – MUSIC ON/OFF

# GAMEPLAY

## LEVEL 1



To complete level 1 you must enter Rutherford's Auction House. Avoiding the high security system, make your way to the seventh floor where you will find a safe. Open the safe and retrieve Leonardo Da Vinci's horse sculpture, "The Sforza". On your way you will meet various obstructions: security guards with clubs and guns, guard dogs, cameras and dangerous janitors. Their job is to stop you completing your task.

## SAFE SCREEN



Unlock the safe within the time limit by matching the displayed code with the one you enter. Use the fire button to enter one digit.

## LEVEL 2



To complete level 2 you must retrieve Leonardo Da Vinci's sketch book, "The Codex". This you will find displayed in the Vatican Halls.

Beware, this is a valued possession and you will be confronted by seemingly friendly nuns, but appearances can be deceptive.

## LEVEL 3



To complete level 3 you must enter Leonardo Da Vinci's castle in search of the Mirrored Crystal. Obtaining this crystal is the only way of destroying the Gold Machine and putting an end to the Alchemy Project. Your path will be crossed by a mixture of nasties including ballooning gangsters, TV throwing thugs, sloths and rats. All are extremely dangerous.

# STATUS & SCORING



The status line is displayed on top of the screen and contains the following information: Score, Lives, Energy Remaining, Time Remaining if in timed section and the item you must steal to complete the level.

# HINTS AND TIPS



- Keep moving.
- Avoid security cameras and laser beams.
- Some of the crates can be moved to more useful positions.
- Use the ball to turn off switches you cannot reach.
- Collect all bonuses.
- Chairs and a few crates can be used as springboards to enable you to jump further.
- Books can be used in a similar way to crates
- Running away from danger doesn't always work. (ST)
- Once a Dachshund is on your tail it cannot be shaken off. (ST)
- Some baddies require more than one hit to kill them, (ST - a few cannot be killed.)

# HUDSON HAWK™



Its program code and graphic representation are the copyright of Ocean Software Limited and may not be reproduced, stored, hired or broadcast in any form whatsoever without the written permission of Ocean Software Limited. All rights are reserved.

**This game has been tested and checked for viruses.**

**Please do not use any form of disc utility with any Ocean product as it may corrupt the data and render the disc unusable.**

THIS SOFTWARE PRODUCT HAS BEEN CAREFULLY DEVELOPED AND MANUFACTURED TO THE HIGHEST QUALITY STANDARDS. PLEASE READ THE INSTRUCTIONS FOR LOADING, CAREFULLY.

If for any reason you have difficulty in running the program you may contact our Ocean Helpline direct by telephoning 0626 332533. However if you believe that the product is defective please return it direct to: Mr. Yates, Ocean Software Limited, 6 Central Street, Manchester, M2 5NS. Our quality control department will test the product and supply a

replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

## CREDITS

HUDSON HAWK™ TM,

© 1991 Tri-Star Pictures, Inc.

ATARI ST Code by Joffa Smith,

AMIGA Code by Ian Moran Graphics by Karen Davies, Charles Davies, Colin Rushby

Music/FX by Keith Tinman

Produced by Jon Woods and Paul Finnegan

© 1991 Ocean Software Limited



CHILDLINE IS THE FREE NATIONAL HELPLINE FOR CHILDREN AND YOUNG PEOPLE IN TROUBLE OR DANGER. IT PROVIDES A CONFIDENTIAL COUNSELLING SERVICE FOR ANY CHILD OR YOUNG PERSON WITH ANY PROBLEM, 24 HOURS A DAY, EVERY DAY OF THE YEAR. CHILDLINE LISTENS, COMFORTS AND PROTECTS.

## SCENARIO

Hudson Hawk, le super chat-cambrioleur, est sorti de prison - et tient à le rester. Cependant, un certain groupe de criminels a absolument besoin de ses services et ils sont prêts à tout pour les obtenir! A sa plus grande consternation, Hudson Hawk découvre que son meilleur ami a été enlevé. Celui-ci sera un homme mort si Hudson ne dérobe pas trois objets de grande valeur inventés par Léonard de Vinci. De plus, Hudson Hawk découvre un plan machiavélique. Sous le nom de code Projet Alchimie, les criminels espèrent utiliser les objets de Léonard de Vinci pour monter une machine à fabriquer de l'or! Ils veulent dominer le monde par le truchement de pressions économiques. Dans le rôle d'Hudson, ta mission est de dérober les objets pour toi-même afin de forcer les criminels à relâcher ton ami et d'empêcher cette machine à fabriquer l'or de voir le jour.

# DEMARRAGE

## ATARI ST



Allume ton computer et ton lecteur de disque, ensuite insère le disque A dans le lecteur et quand tu seras invité à le faire, insère le disque B. Ce programme s'amorçera alors automatiquement. Suis les instructions-écran.

## AMIGA 500

Allume ton computer. Insère le disque dans le lecteur A et le programme s'amorçera automatiquement et opérera.

## AMIGA 1000

Insère le disque-système. Lorsque l'illustration du disque Workbench apparaîtra, insère le disque-jeu. Le programme s'amorçera alors automatiquement et opérera.

# LES COMMANDES



Ce jeu est destiné à un seul joueur et peut être contrôlé par joystick uniquement.

## Joystick

HAUT – SAUTE, ATTRAPPE LA CORDE, MONTE L'ECHELLE, ENTRE PAR LA PORTE

BAS – PLONGE, DESCEND L'ECHELLE

GAUCHE – DEPLACE A GAUCHE

DROITE – DEPLACE A DROITE

FEU – PRESSE DOUCEMENT POUR LANCER LA BALLE PRESSE RAPIDEMENT POUR LANCER DES COUPS DE POING VERS LE HAUT OU VERS LE BAS SI TU ES DEBOUT DANS UN ASCENCEUR

## Touches

P – PAUSE/ARRET DE PAUSE

S – EFFETS SONORES OUI/NON

M – MUSIQUE OUI/NON

# LES REGLES DU JEU

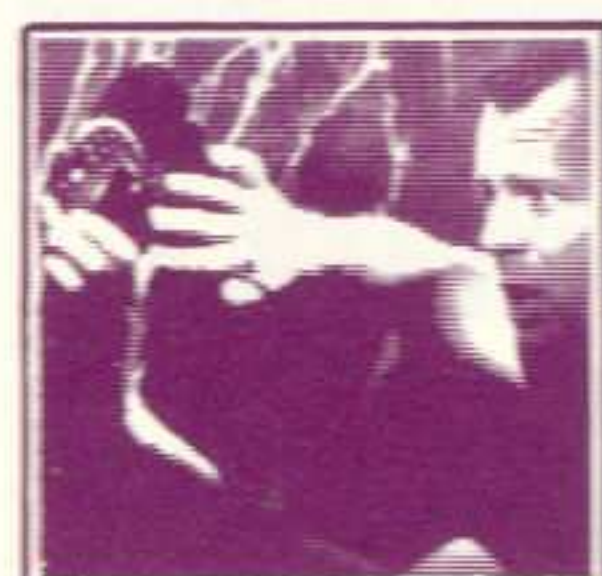
## NIVEAU 1



Pour compléter le niveau 1, tu dois pénétrer dans la salle des enchères Rutherford. En évitant les systèmes de haute sécurité, tu dois te diriger vers le 7ème étage où tu trouveras un coffre-fort. Ouvre le coffre-fort et récupère la sculpture équestre de Léonard de Vinci "The Sforza". Sur ton chemin, tu rencontreras diverses obstructions: des gardes de sécurité avec des gourdins et des armes, des chiens de

garde, des caméra lasers et de dangereux gardiens. Leur mission est de t'empêcher d'accomplir ta tâche.

## L'ECRAN COFFRE-FORT



Ouvre le coffre dans le temps qui t'est imparti en rentrant la combinaison affichée. Utilise la touche FIRE pour rentrer les numéros.

## NIVEAU 2



Pour compléter le niveau 2, tu dois récupérer le carnet de croquis de Léonard de Vinci, "The Codex". Tu trouveras celui-ci exposé dans les Halls du Vatican. Méfie-toi, c'est un bien d'une grande valeur et tu seras confronté à des nonnes apparemment amicales, mais les apparences peuvent être trompeuses.

## NIVEAU 3



Pour compléter le niveau 3, tu dois pénétrer le château de Léonard de Vinci à la recherche du Cristal à facette. Obtenir ce cristal est le seul moyen de détruire la machine à fabriquer l'or et de mettre un terme au Projet Alchimie. Ton chemin sera traversé par un ramassis de vilains

personnages y compris des gangsters en ballon, des voyous qui te lanceront des TV, des rats et des paresseux aux griffes acérées. Tous sont extrêmement dangereux.

## D'ETAT ET SCORES



L'indicateur est affiché en haut de l'écran et contient les informations suivantes: Score, Vies, Energie restante, Temps restant si tu es dans un section minutée et l'objet que tu dois dérober pour compléter le niveau.

## CONSEILS ET SUGGESTIONS



- n'arrête pas de bouger.
- Evite les caméras de sécurité et les rayons lasers.
- Certaines caisses peuvent être déplacées dans des positions plus utiles.
- Utilise la balle pour atteindre des interrupteurs hors de ta portée.
- Collecte tous les bonus.

- Certaines chaises et caisses peuvent être utilisées comme tremplins pour te permettre de sauter plus loin.
- Les livres peuvent être utilisés de la même manière que les caisses.
- Fuir le danger ne marche pas toujours (ST).
- Une fois qu'un Dachshund est sur ta trace, tu ne pourras pas t'en débarrasser (ST).
- Tu devras toucher certains vilains personnages à plusieurs reprises pour t'en débarrasser, (ST - cela te sera impossible pour certains).

## HUDSON HAWK™



Le code-programme et sa représentation graphique sont protégés par les droits d'auteur d'Ocean Software et ne peuvent être reproduits, copiés, cédés ou diffusés sous quelque forme que ce soit sans l'autorisation écrite préalable d'Ocean Software. Tous les droits d'auteur sont réservés.

**Ce jeu à été l'objet de tests et de vérifications anti-virus.**

**Prière de ne pas utilisé de disc utility avec les produits Ocean, ceci pouvant corrompre les données et par la même rendre le disque inutilisable.**

## REMERCIEMENTS

HUDSON HAWK™, ©1991 Tri-Star Pictures, Inc.  
 ATARI ST Code par Joffa Smith,  
 AMIGA Code par Ian Moran  
 Graphiques par Karen Davies, Charles Davies,  
 Colin Rushby  
 Musique et effets spéciaux par Keith Tinman  
 Produit par Jon Woods et Paul Finnegan  
 ©1991 Ocean Software Limited

# SZENARIO

Hudson Hawk, der Spitzen-Fassadenkletterer, ist nicht mehr hinter schwedischen Gardinen - und so soll es seiner Meinung nach auch bleiben. Eine gewisse Bande Krimineller benötigt jedoch seine Dienste und sie schreckt vor nichts zurück, um ihn für den Auftrag zu gewinnen! Zu seinem Entsetzen muß Hudson Hawk feststellen, daß sein bester Freund entführt wurde. Gelingt es Hudson Hawk nicht, drei wertvolle Kunstwerke von Leonardo Da Vinci zu stehlen, ist sein Freund ein toter Mann. Hudson Hawk entdeckt jedoch, daß sich dahinter ein finsterner Plan verbirgt. Unter dem Decknamen "Alchemie-Projekt" hoffen die Kriminellen, mit Hilfe von Leonardos Kunstwerken mit ihrer eigenen Maschine Gold machen zu können. Dann können sie mit dieser Maschine durch ihre wirtschaftliche Macht die Welt beherrschen. Du bist nun Hudson Hawk, und deine Aufgabe ist es, die Kunstwerke zu stehlen, sodaß du die Kriminellen erpressen kannst, damit sie deinen Freund freilassen und zu verhindern, daß die Maschine je das Tageslicht erblickt.

# LADEANWEISUNGEN

## ATARI ST:



Computer und Laufwerk einschalten, dann Diskette A in das Laufwerk einlegen und bei dem nächsten Prompt dann Diskette B einlegen. Das Programm wird dann automatisch geladen. Bitte die auf den Bildschirm angezeigten Anweisungen befolgen.

## AMIGA 500:

Diskette in Laufwerk A einlegen und Computer einschalten. Das Programm wird dann automatisch geladen.

## AMIGA 1000:

System-Diskette einlegen. Wenn das Workbench-Diskettenbild erscheint, Spiel-Diskette einlegen. Dann wird das Programm automatisch geladen und ablaufen.

# STEUERUNG



Dies ist ein Spiel für einen Spieler, das nur über den Joystick gesteuert wird.

NACH OBEN – SPRINGEN, SEIL GREIFEN, LEITER  
HINAUFKLETTERN, DURCH TÜR GEHEN  
NACH UNTEN – DUCKEN, LEITER  
HERUNTERKLETTERN

NACH LINKS – NACH LINKS GEHEN  
NACH RECHTS – NACH RECHTS GEHEN  
FEUERN – SCHNELL DRÜCKEN ZUM BALL  
WERFEN ODER LANGSAM DRÜCKEN FÜR  
FAUSTHIEB NACH OBEN ODER UNTEN,  
WENN DU IN EINEM LIFT STEHST

## Tasten

P – PAUSE EIN/AUS  
S – SOUND-EFFEKTE EIN/AUS  
M – MUSIK EIN/AUS

# SPIELREGELN

## STUFE 1



Auf Stufe 1 mußt du in Rutherfords Auktionshalle eindringen. Dabei mußt du das Alarmsystem umgehen und unentdeckt in den siebten Stock vordringen, wo du einen Safe findest.

Öffne ihn und entnehme Leonardo Da Vincis Pferdestatue "La Sforza". Auf deinem Weg mußt du einige Hindernisse überwinden: Wächter mit Knüppeln und Pistolen, Wachhunde,

Laser-Kameras und gefährliche Hausmeister. Sie wollen unbedingt verhindern, daß du die Statue stiehlest.

## SAFE-BILDSCHIRM



Du mußt den Safe innerhalb der verfügbaren Zeit aufschließen. Dazu gibst du den Kode ein, der angezeigt ist. Drücke jeweils den Feuerknopf, um eine Stelle einzugeben.

## STUFE 2



Auf Stufe 2 mußt du Leonardo Da Vincis Skizzenbuch "Kodex" an dich bringen. Es ist in den Hallen des Vatikan ausgestellt. Aber Vorsicht, dies ist ein äußerst wertvolles Besitztum. Es stellen sich dir scheinbar freundliche Nonnen in den Weg, aber laß' dich nicht vom Schein trügen!

## STUFE 3



Auf Stufe 3 führt dich die Suche nach dem Spiegelkristall in Leonardo Da Vincis Schloß. Nur wenn du diesen Kristall hast, kannst du die Goldmaschine zerstören und das Alchemie-Projekt vereiteln. Du begegnest hier

allen möglichen Bösewichtern, unter anderem ballonförmigen Gangstern, zwielichtigen Gestalten, die mit Fernsehern werfen, Faultieren und Ratten. Und alle sind äußerst gefährlich!

## STATUS UND PUNKTE



Die Statuszeile wird oben auf dem Bildschirm angezeigt und enthält die folgenden Informationen:  
Punktstand, Leben, verbleibende Energie, verbleibende Zeit (wenn du gegen die Zeituhr spielst) und den Gegenstand, die du auf dieser Stufe stehlen mußt.

## TIPS & TRICKS



- Bleib' nicht stehen.
- Manche der Kisten können auf einen günstigeren Platz gestellt werden.
- Wirf' den Ball gegen Schalter, die du nicht erreichen kannst.
- Sammle alle Bonuspunkte.
- Du kannst Stühle und ein paar Kisten als Sprungbretter benützen, damit du weiter springen kannst.
- Auch Bücher können ähnlich wie die Kisten verwendet werden.

- Vor der Gefahr wegzulaufen, funktioniert nicht immer.(ST)
- Wenn ein Dackel auf deiner Spur ist, kannst du ihn nicht mehr abschütteln.(ST)
- Manche der Bösewichter müssen mehr als einmal getroffen werden, bis sie tot sind.(ST - ein paar von ihnen können überhaupt nicht getötet werden).

## HUDSON HAWK™



Ocean Software Limited verfügt über das Copyright für Programmiercode und Grafikdarstellung; diese dürfen ohne die schriftliche Genehmigung von Ocean Software Limited in keiner Form reproduziert, gespeichert, ge- und vermietet oder übertragen werden. Alle Rechte vorbehalten.

**Dieses Spiel wurde einer Virenkontrolle unterzogen.**

**Bitte verwenden Sie keine Dienstprogramme irgendwelcher Art mit Ocean Produkten, da sie die Daten zerstören und die Diskette unbrauchbar machen können.**

## DANKSAGUNGEN

HUDSON HAWK™, ©1991 Tri-Star Pictures, Inc.

ST-Programmierung von Joffa Smith

AMIGA-Programmierung von Ian Moran

Grafik von Karen Davies, Charles Davies,

Colin Rushby

Musik/FX von Keith Tinman

Produziert von Jon Woods und Paul Finnegan

©1991 Ocean Software Limited

